

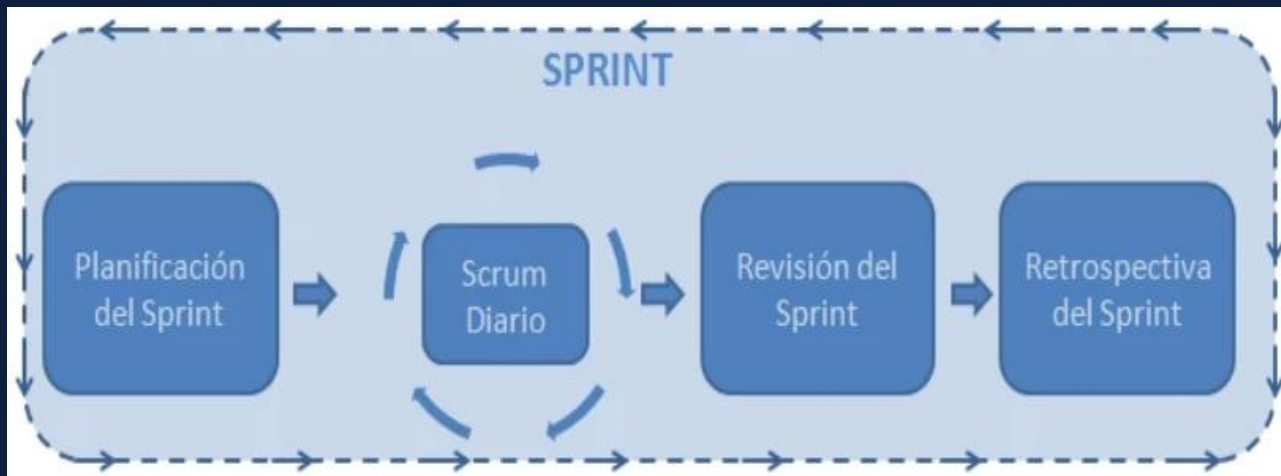
Máster Avanzado de Programación en Python para Hacking, BigData y Machine Learning

Desarrollo y gestión ágil de proyectos Python

LECCIÓN 05

Eventos de Scrum

Eventos de Scrum



Sprint

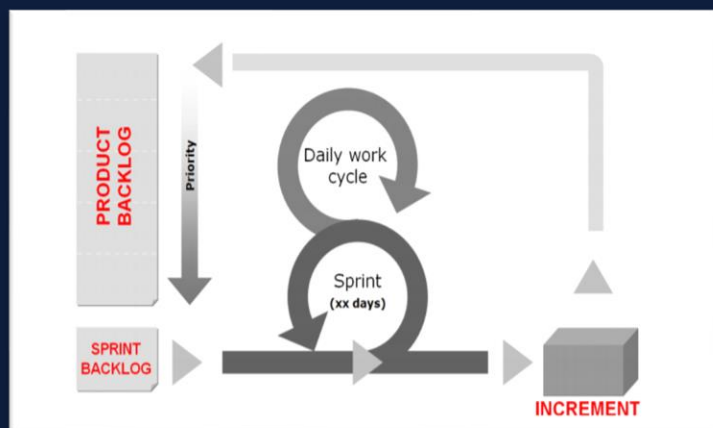
Evento clave de scrum para mantener un ritmo de avance continuo.

Núcleo fundamental de scrum, en torno al que se organizan todos los demás.

Cada sprint tiene un periodo de tiempo acotado (duración fija y constante), se recomienda que no exceda de 4 semanas.

Durante el sprint se construye un incremento del producto.

Se llama también iteración.



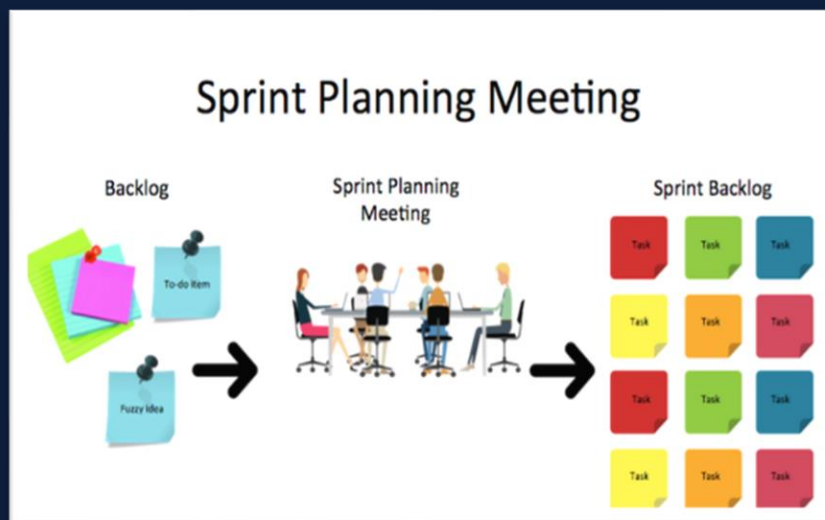
- Marca el ritmo de avance diario y permite visualizarlo y compartirlo en las reuniones diarias.
- Marca un ritmo fijo para comprobar el desarrollo del producto en las reuniones de planificación y revisión del sprint.
- A ese mismo ritmo se introducen las reuniones de retrospectiva, para reflexionar y mejorar.

Planificación del sprint

“Sprint planning”

Reuniones de equipo que sirven para determinar qué tareas se realizarán y se entregarán en el próximo sprint.

Marca el inicio de cada sprint.



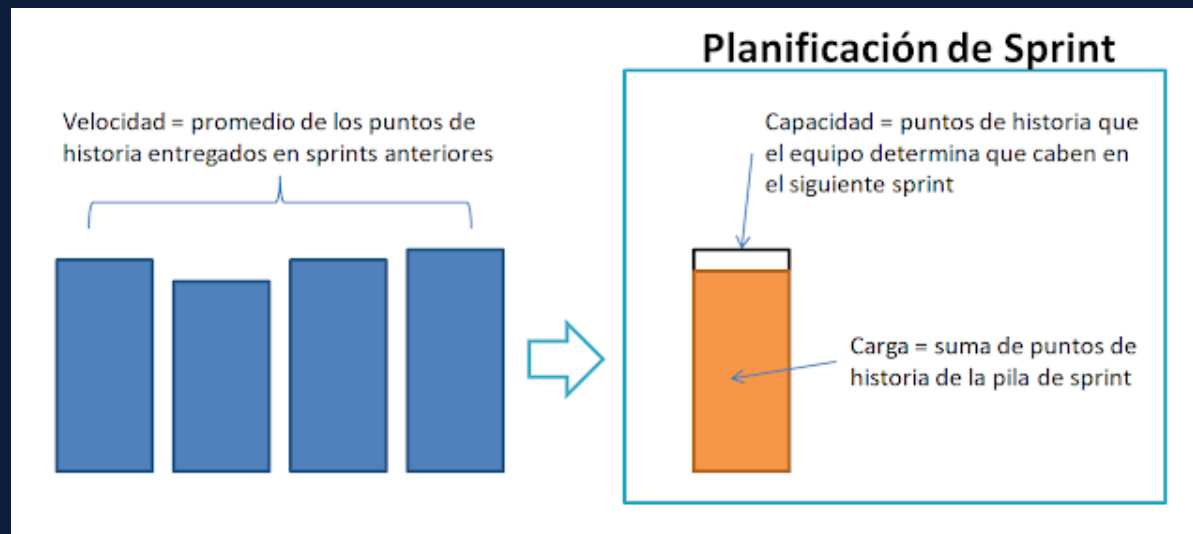
1. ¿Por qué es valioso el sprint?

2. ¿Qué se puede hacer en el sprint?

3. ¿Cómo se va a realizar el trabajo seleccionado?

Planning

Con esta práctica, la planificación de sprint llega a ser relativamente simple, ya que el propietario del producto y el equipo Scrum inician la planificación con un claro, muy analizado y calculado conjunto de elementos.



Planning a ojo de buen cubero

¿Cómo decide el equipo qué historias de usuario incluir en el sprint?

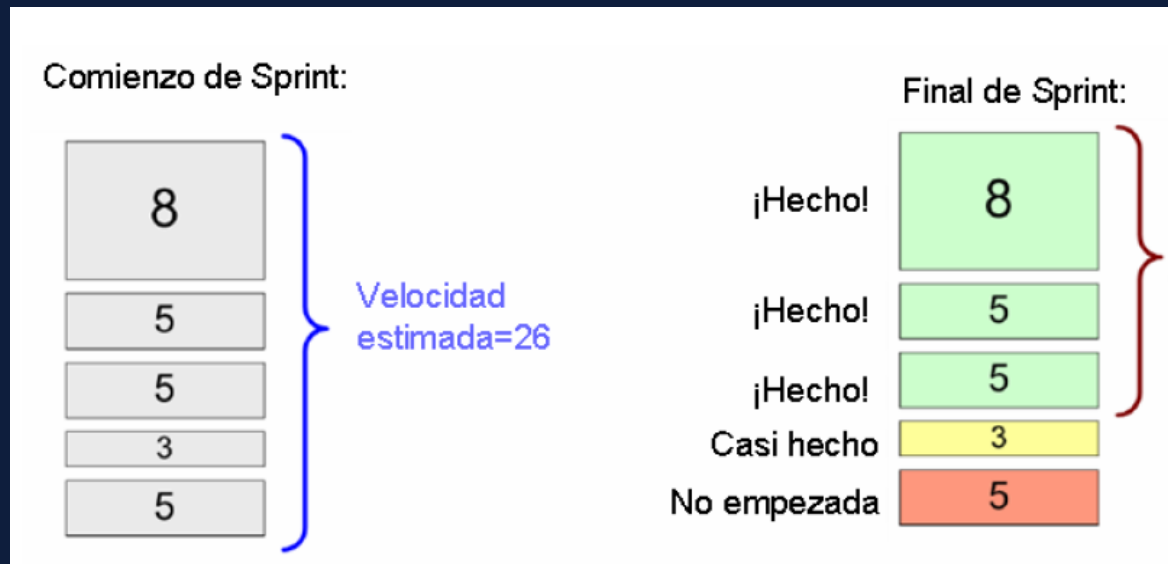
- **ScrumMaster:** "A ver chicos, ¿podemos terminar la historia A en este Sprint?" (señala el elemento más importante de la Pila de Producto).
- **Lisa:** "Bah. Por supuesto que podemos. Tenemos tres semanas, y es una funcionalidad bastante trivial."
- **ScrumMaster:** "Ok, ¿y si le añadimos la historia B?" (señala el segundo elemento más importante)
- **Tom&Lisa al unísono:** "Sigue siendo muy fácil."
- **ScrumMaster:** "OK, ¿qué tal las historias A, B y C entonces?"
- **Sam (al Dueño de Producto):** "¿La historia C incluye manejo avanzado de errores?"
- **Dueño de Producto:** "No, no es necesario por ahora, podéis implementarlo con un manejo básico de errores."
- **Sam:** "Entonces C podría entrar también."
- **ScrumMaster:** "OK, ¿y si añadimos la historia D?"
- **Lisa:** "Hmmm..."
- **Tom:** "Creo que podríamos hacerlo."
- **ScrumMaster:** "¿Seguro al 90%? ¿Al 50%?"
- **Lisa y Tom:** "Más bien al 90%."
- **ScrumMaster:** "OK, D entra entonces. ¿Y si añadimos la historia E?"
- **Sam:** "Quizás."
- **ScrumMaster:** "¿90%? ¿50%?"
- **Sam:** "Yo diría que más cerca del 50%".
- **Lisa:** "Tengo mis dudas."
- **ScrumMaster:** "OK, entonces lo dejamos fuera. Nos comprometemos a A, B, C y D. Por supuesto, terminaremos E si podemos, pero nadie debería contar con ello, así que lo dejamos fuera del plan de Sprint. ¿Qué tal así?"
- **Todo el mundo:** "OK!"

Planning usando cálculos de velocidad

¿Cómo decide el equipo qué historias de usuario incluir en el sprint?

Esta técnica consta de dos pasos:

1. Decidir la velocidad estimada.
2. Calcular cuántas historias se pueden añadir sin sobrepasar la velocidad estimada.



Planning usando cálculos de velocidad

¿Mediante qué tipo de magia estimamos la velocidad?

➤ El tiempo que hizo ayer: Una manera muy fácil de estimar la velocidad es revisar la historia del equipo. Mirar cuál fue su velocidad durante los últimos Sprints, y entonces asumir que la velocidad será más o menos la misma en el próximo Sprint.



Planning usando cálculos de velocidad

¿Mediante qué tipo de magia estimamos la velocidad?

➤ Una forma más sofisticada de hacerlo es realizar un cálculo de recursos.

DÍAS DISPONIBLES	
TOM	15
LISA	13
SAM	15
DAVE	7
50 DÍAS-PERSONA DISPONIBLES	

VELOCIDAD ESTIMADA DE ESTE SPRINT

$(\text{DÍAS-PERSONA DISPONIBLES}) \times (\text{FACTOR DE DEDICACIÓN}) = \text{VELOCIDAD ESTIMADA}$

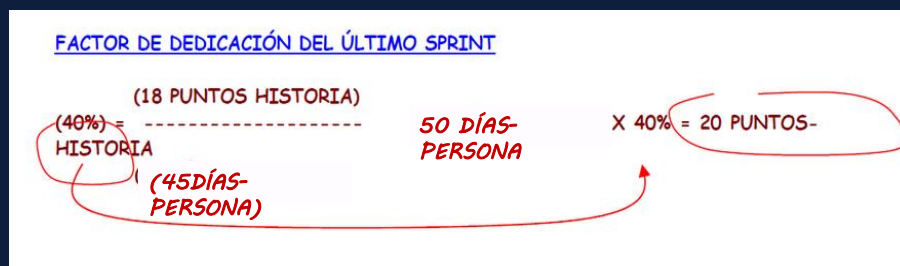
FACTOR DE DEDICACIÓN DEL ÚLTIMO SPRINT

$\text{FACTOR DE DEDICACIÓN} = \frac{\text{VELOCIDAD REAL}}{\text{DÍAS-PERSONA DISPONIBLES}}$

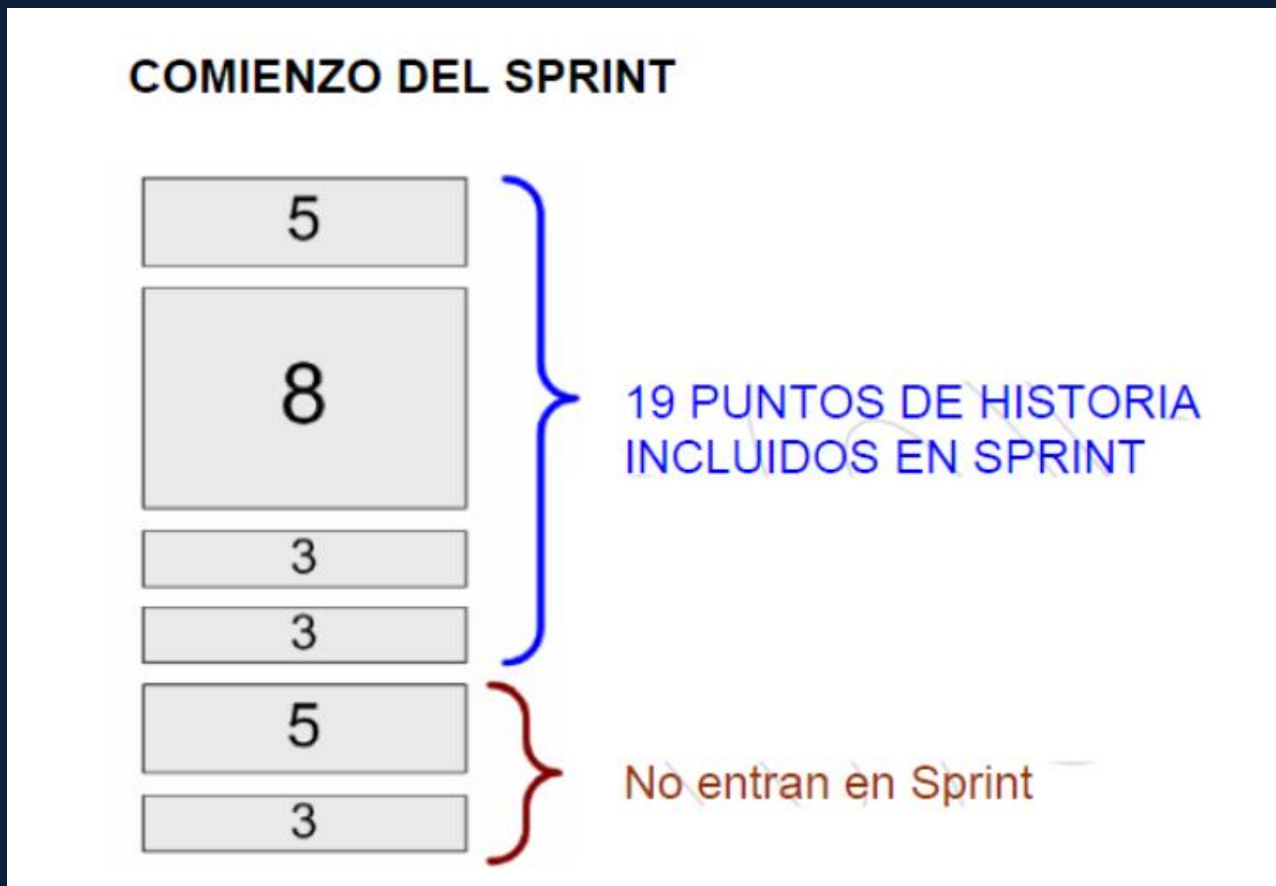
La *velocidad real* es la suma de las estimaciones iniciales que se completaron en el último Sprint.

Si en el último Sprint se completaron 18 puntos de historia utilizando un equipo de 3 personas formado por Tom, Lisa y Sam trabajando las tres semanas hasta un total de 45 días-persona.

Y ahora estamos intentando calcular la velocidad del próximo Sprint. Además, Dave, se une al equipo para este Sprint. Teniendo en cuenta las vacaciones y demás asuntos tenemos 50 días-persona ideales este Sprint.



Planning usando cálculos de velocidad



Scrum diario

“Daily Standup”

Reunión diaria breve, de no más de 15 minutos.

El equipo hace punto de situación para confirmar que se está avanzando al ritmo adecuado, o si hay algún impedimento detectarlo y actuar en consecuencia lo antes posible.

El protocolo más frecuente es que cada miembro informe de lo realizado el día anterior, lo que tiene previsto hacer a continuación y si prevé algún impedimento.



Revisión del sprint

“Sprint review”

Es la reunión que se realiza al final del sprint para comprobar el incremento.

Es el evento en el que el equipo presenta el trabajo completado durante el Sprint.

Asiste todo el equipo scrum y todas las personas implicadas en el proyecto que lo deseen.

Lo habitual es que dure una o dos horas; en caso de incrementos de especial relevancia o complejidad, puede extenderse hasta 4 como máximo.



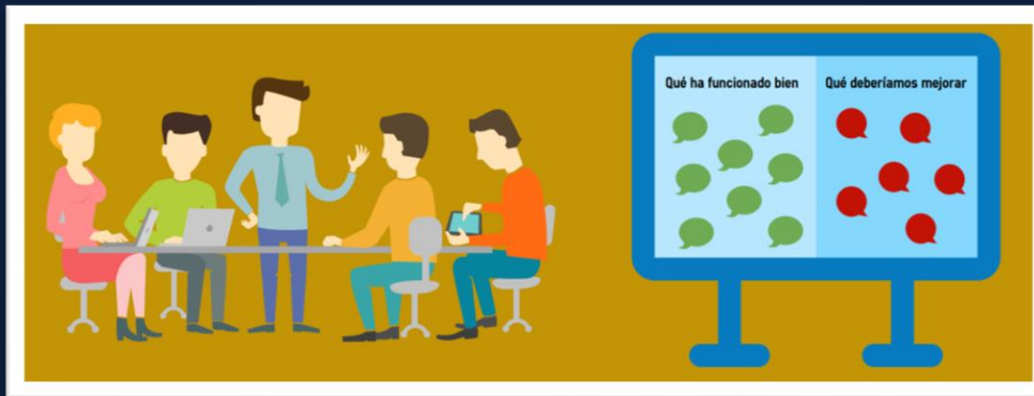
Retrospectiva del sprint

“Sprint retrospective” / Retro

Reunión al finalizar el sprint en la que el equipo analiza aspectos operativos de su forma de trabajo y crea un plan de mejoras, para aplicarlo en la siguiente iteración.

Se realiza tras la revisión de cada sprint, antes de la reunión de planificación del siguiente.

La duración recomendada es de una a tres horas.



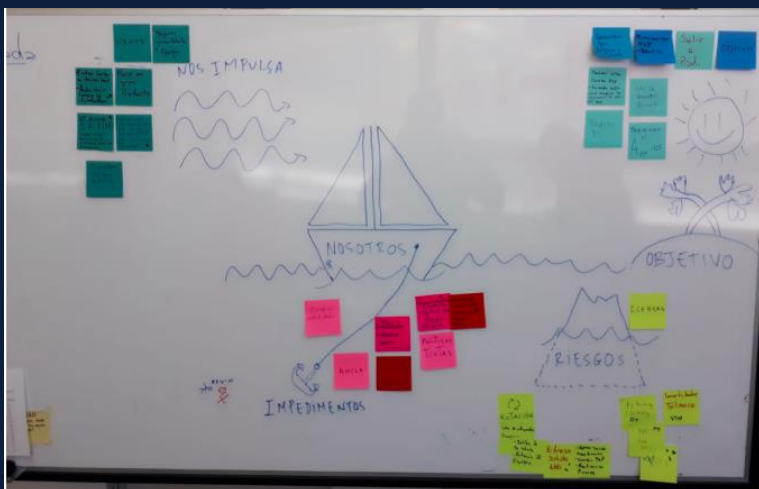
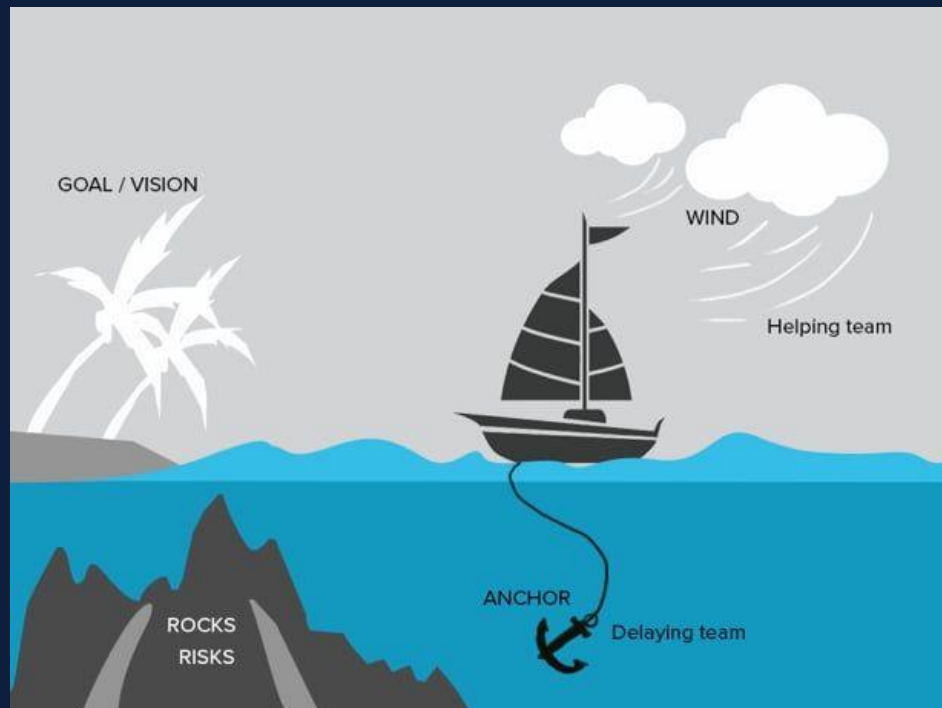
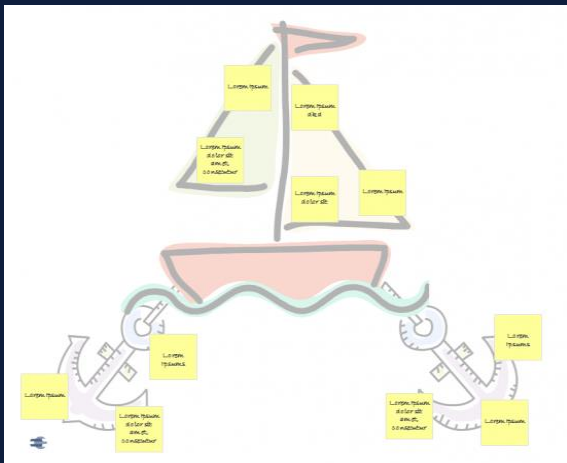
Retrospectiva del sprint

Se analiza el proceso seguido durante todo el proyecto y propone que se respondan las siguientes preguntas:

- ☐ Qué se hizo bien.
- ☐ Qué se hizo mal.
- ☐ Qué se puede mejorar.
- ☐ Qué se aprendió.

Los asistentes deberían ser todos los miembros del equipo de proyecto: dueño del producto, Scrum Master, y equipo desarrollo.

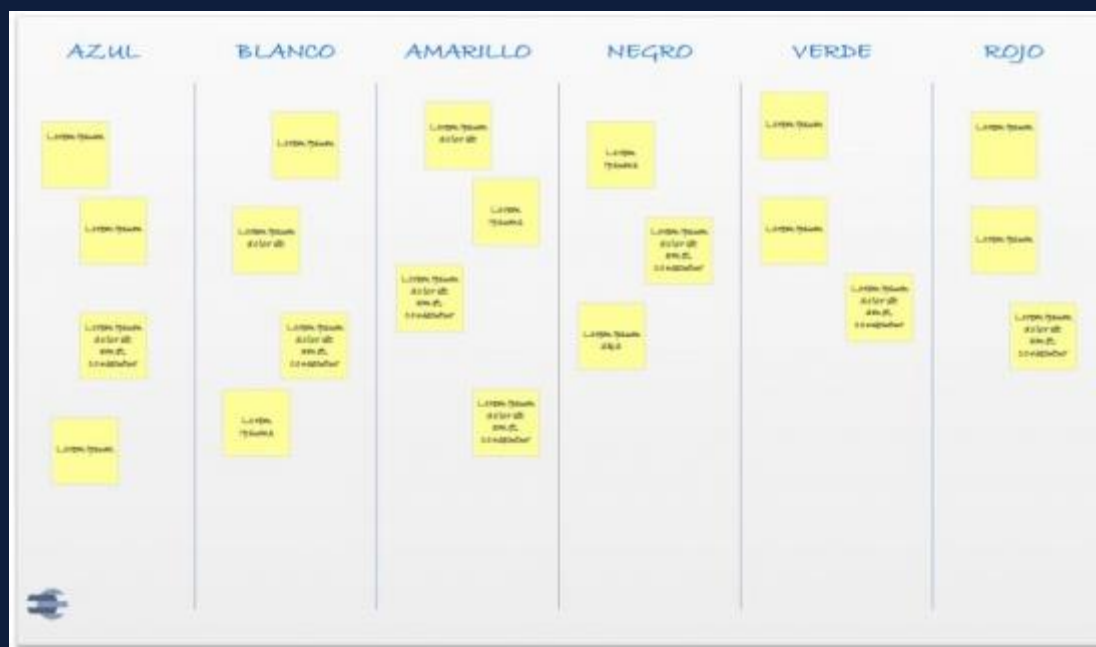
Retrospectiva del sprint



Retrospectiva del sprint



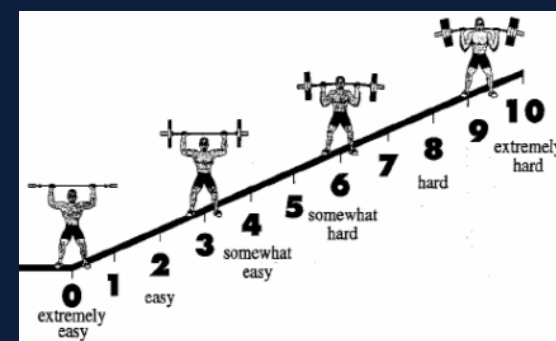
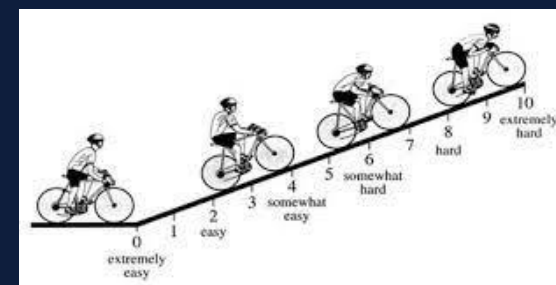
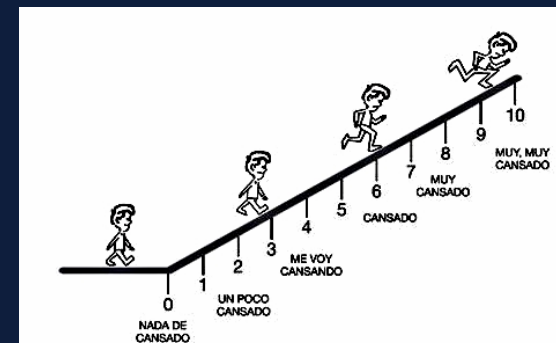
Retrospectiva del sprint



Retrospectiva del sprint



Rating of Perceived Exertion Chart (Cardiovascular Endurance)		
#10		I am dead!!!
#9		I am probably going to die!
#8		I can grunt in response to your questions and can only keep this pace for a short time period.
#7		I can still talk but I don't really want to and I am sweating like a pig!
#6		I can still talk but I am slightly breathless and definitely sweating.
#5		I'm just above comfortable, I am sweating more and can talk easily.
#4		I'm sweating a little, but I feel good and I can carry on a conversation comfortably.
#3		I am still comfortable, but I'm breathing a bit harder.
#2		I'm comfortable and I can maintain this pace all day long.
#1		I'm watching TV and eating bon bons.



Retrospectiva del sprint



Retrospectiva del sprint

<https://ideaboardz.com>

IdeaBoardz

start typing to filter stickies

Export Login

View Section All Sections Sort By created time

Scrum Python Retro 1

- Keep Doing +**
 - Buena comunicación de equipo (+0)
- Start Doing +**
 - Anotar todos resultados de las pruebas (+0)
- Stop Doing +**
 - Historias de usuario demasiado largas (+3)
 - Historias de usuario con dependencias en el Sprint (+1)
- Less of +**
 - Reuniones diarias poco productivas (+0)
- More of +**
 - Ideas claras en las reuniones diarias (+0)
- Action Items +**
 - Mayor granularidad en las historias de usuario. Responsable: propietario del producto (+0)
 - No incluir historias dependientes. Prestar atención en la reunión de planning. Responsable: equipo de desarrollo, Scrum Master (+0)
 - Aprovechar las reuniones diarias, teniendo las ideas claras y saber expresarlas. Responsable: equipo (+0)
 - Anotar resultados de las pruebas. Responsable: equipo (testers) (+0)

Refinamiento

“Sprint Grooming” o “Refinement”

Aunque actualmente no se consideran las reuniones de refinamiento como eventos destacados de Scrum, continúan estando presentes y, de hecho, son muy necesarias.

El Refinamiento del Product Backlog es el acto de añadir las estimaciones que vimos en la lección anterior a las historias de usuario presentes en pila de producto.

Es decir, el equipo se reúne y añade a las historias de usuario los puntos de historia estimados, a través de la estimación con uno de los métodos estudiados.



Calendarización

2-WEEK SPRINT		Wed	Thurs	Fri	Mon	Tues
Week 1		Sprint Planning	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup
Week 2		Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Daily Standup	Sprint Review Sprint Retro

MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN



mjpena@grupomainjobs.com



María José Peña Carrilero

<https://www.linkedin.com/in/maria-jose-pe%C3%B1a-carrilero/>



twitter.com/eiposgrados



facebook.com/eiposgrados



instagram.com/eiposgrados